

Obrana – osnove

Atake

Prvi korak u obrani je očigledno, ataka. Većina igrača zna da su generalni principi već otkriveni. U mnogim slučajevima ataka je stvar pogađanja, nitko ne može reći da je neka ataka bolja od druge. Naravno sigurna držanja uvijek preferiramo u odnosu na ostala držanja. Kad držite jaku sekvencu poput AKQ, KQJ ili QJ10 ili čak slomljenu sekvencu poput AKJ, KQ10 ili QJ9, takve sekvence su uvijek očekivani izbor jer postoji dvostruka prednost da nećete ništa pokloniti u toj boji i istovremeno ćete možda razviti dodatne štihove u toj boji (ataka K iz KQ10 ili Q iz QJ9 je ponekad katastrofalna, ali ipak postoje dobre šanse da ćemo kod partnera pronaći podržavajuću kartu).

Kad nemamo očiglednu ataku, predlaže se prihvaćanje procesa eliminacije. Recite sami sebi : 'ja ne mogu atakirati ovu boju iz tih i tih razloga. Druga boja je jednako nemoguća, tako izbor leži između preostale dvije boje'. Ovakav negativan pristup će vas možda dovesti do najboljeg odgovora.

Ovisno o kontraktu, jeli boja ili bezadut, pristup je različit. U bezadutu uobičajeno će biti ispravno atakirati našu najdužu boju, s nadom promoviranja niskih karata u boji. Tad je normalno atakirati iz boja koje imaju AQ ili KJ. Protiv kontrakta u boji morate imati jako dobar razlog prije nego se odlučite za atak iz takvog držanja, jer riskirate poklanjanje štihova protivnicima. Adutski atak, npr., često zna biti siguran atak, ali takav atak gubi tempo, tako da izvođač može dobiti prilike izbiti adute i razviti svoju boju sa strane prije nego mu slabosti budu napadnute.

Ataka singla ili dubla će često prodati štih u toj boji, ali može dovesti do sječe. Poprilično zna biti neučinkovito atakirati singl u otvaračevoj boji sa strane, jer ćete često ubiti potencijalni štih u partnerovoj ruci.

Ataka vaše najduže boje protiv kontrakta u boji će generalno biti najbolji atak kad držite 4-karatni adut (ovo vrijedi za slučaj kad izvođač ima 5 aduta, a dummy 2 ili 3; nije baš učinkovit kod 4-4 distribucije jer će se tad izvođač odlučiti na cross-ruff igru). Vaš plan je tad natjerati izvođača na sječu i preuzeti od njega adutsku kontrolu.

Normalno je atakirati višu kartu iz dubla, 8 iz 82. ataka iz recimo 972 je mnogo kompliciranija, često je predmet mnogih rasprava. Neki igrači atakiraju 9 da pokaže 'top of nothing', neki 7 (stil znam kao MUD, znači middle up down, s namjerom da se igra 9 nakon 7), ostali igraju 2, da jasno daju do znanja da imaju više od dvije karte u boji. 'Top of nothing' ataka iz xxx je potpuno ispala iz upotrebe jer se čak ni nakon druge karte ne zna jeli se atakirali iz dubla ili iz tri karte. Ja vam preporučujem ataku najmanje karte jer mislim da se odmah dobije informacija da se nema dubl i to je mislim najčešće najbolja informacija. Ataka iz xxx se treba dogovoriti među prvim stvarima kod formiranja partnerstva.

Kad imate tri karte ali među njima povezane honore poput KQ2, QJ5 ili J104 atakirajte višeg povezanog honera i tako pokazujete honera ispod njega, ali ako nemate povezane honore poput Q102 atakirajte najmanju kartu.

Primjer

	♠ A72	
	♥ KJ62	
	♦ QJ742	
	♣ 9	♠ 1063
♠ QJ95		♥ 53
♥ 8		♦ 965
♦ AK10		♣ Q10865
♣ AJ743	♠ K84	
	♥ AQ10974	
	♦ 83	
	♣ K2	

South igra 4 herc nakon što je West kontrirao 1 herc otvor. Što će West atakirati? Većina igrača bi atakirala K karo, jer je taj atak relativno siguran, posjeduje napadačke mogućnosti i dozvoljava atakeru da pogleda stol i isplanira daljnji tijek obrane. Ali u

ovom slučaju K karo je dao izvođaču tempo za razvijanje karo boje prije nego su mu napadnute slabosti u piku.

Dobitni atak na ovom bordu je Q pik. Svaki igrač zna za mučninu kad atakira iz ovakve sekvence a na stolu pronade K10x ili A10x u piku, ali svejedno postoje znatni razlozi za taj atak u ovoj situaciji. West ne može očekivati puno od partnerove ruke, više ima šansi da će East imati 10 pik nego Q karo. Ima li potrebe za žurbom u karou? Ako izvođač i gubi tri karo štih, kako će ih se riješiti kad West drži preostale boje, pik i tref? U drugu ruku, ako obrani treba štih u piku važno je pik napasti odmah prvom prilikom. Ne kažemo da će atak Q pika uvijek biti bolja opcija, samo kažemo da će dobar igrač dobro odvagnuti sve svoje šanse prije nego se odluči za očigledan atak K karo.

Hoćemo li odigrati honera ili propustiti?

Kao obrambeni igrač, kad je ispravno pokriti honera igranog od strane izvođača? Svi znamo što stari kažu, pokrite honera s honerom, ali to je daleko od rješenja ovog problema.

U mnogim situacijama ispravno je pokriti samog honera koji je igran s vaše desne strane. Evo nekoliko klasičnih primjera :

	Q 3 2	
10 6 5		K 7 4
	A J 9 8	

Kad se Q odigra sa stola, East mora pokriti s K da bi promovirao partnerovu 10 u štih.

	10 5 4	
K 9 6		Q 3 2
	A J 8 7	

10 se odigra sa stola i East mora pokriti Q da bi osigurao dva štih kod partnera.

Ovo su relativno lagani primjeri, jer obrambeni igrač vidi mrtvaca sa samo jednim honerom. Najbolja obrana nije tako jasno vidljiva kad se honer igra iz zatvorene ruke.

	A J 8 7	
Q 3 2		6 5 4
	K 10 9	

Kad South odigra 10, treba li West igrati Q? Kako karte stoje ako odigramo Q spasit ćemo izvođača od pogađanja, ali ako partner ima K9x bilo bi ispravno igrati Q. Za ovakav tip problema nema konačnog odgovora.

Generalno je pogrešno pokriti figuru kad su dva povezana honera s vaše desne strane.

	Q J 9	
10 6 4 2		K 8 5
	A 7 3	

Kad se odigra Q sa stola, East ne smije igrati K u prvom krugu jer bi to donijelo šansu da u drugom krugu izvođač impasira partnerovu 10. generalno rečeno, također je pogrešno pokriti Q kad je odigrana iz zatvorene ruke u sljedećoj situaciji :

	A 7 3	
K 8 5		
	odigrana Q	

Vjerojatno izvođač drži QJ i on može držati QJ9. nije uobičajeno da izvođač igra nepokrivenu Q, u tom bi slučaju normalna igra bila igranje male karte prema Q. Slično vrijedi i za slučaj J10, obrambeni igrač ne smije pokriti J u sljedećem primjeru.

	J 10 2	
K 8 7 3		Q 9 6
	A 5 4	

J je odigran sa stola i ako East odigra Q to će ga koštati štih, isti princip vrijedi ako je J odigran iz zatvorene ruke :

Q 9 6 A 8 7
 odigran J

Malo nezgodniji problemi nastaju kad obrambeni igrač drži dubl honera :

 Q J 4 2
10 8 5 K 6
 A 9 7 3

Q je odigrana sa stola. Sad, da se mogu vidjeti sve karte pokrili biste K. Bilo bi pogrešno odigrati K ako izvođač ima recimo A98. ako ne odigrate K u prvom štihi i dalje ne mora značiti da ćete izgubiti štih u obrani. Nakon Q izvođač može nastaviti s J nadajući se dubl 10 kod Westa. Protiv većine protivnika dobra igra za Westa u ovom bordu bi bila da odigra 8 u prvom štihi kako bi stvorio sliku da ima u ruci 108 same. Prije nego napustimo ovo poglavlje u kojem smo pokazali da propuštanjem igranja hoera zaštićujemo figuru kod partnera. Ako se držimo tog pravila na umu izbjeći ćemo smiješnu igru u sljedećem primjeru :

 J 7 4 2
 A K 6 3
 Q 10 9 8 5

South, za kojeg se zna da ima tu boju, igra J pokušavajući navući obje figure. Naravno, idiotski je od Easta da odigra K jer ovdje nema teorije promovirati kod partnera neku kartu. Malo drugačiji primjer :

 10 6 3
 Q J 9 8 5
 A K 7 4 2

South koji je licitirao ovu boju, pokušava lukavo igrati 10 sa stola. Nadajmo se da nećemo igrati s partnerima koji će ovdje staviti J! Kad Q padne u istom štihi, South vrati malu kartu za 6 na stolu i tako se namjesti finesirajuća pozicija i South bi izgubio samo jedan štih u ovoj situaciji. Pokriti 10 s J u ovoj poziciji je glupo jer je očito da South neće igrati 10 ako drži AKQxx.

Ohrabrujući signali

Svaki bridž igrač koji je iznad nivoa samog početnika je spreman prepoznati standardne načine pokazivanja snage : nepotrebno odigrana visoka karta, obično preko 7 ili igranje veća-manja poput igranja 5 pa 2. Prvo ćemo uzeti u obzir ispravno igranje sigurnih honerskih kombinacija.

Primjer

	♠ KJ5	
	♥ 82	
	♦ 654	
♠ 1083	♣ A10932	♠ 96
♥ A963		♥ QJ105
♦ AK72		♦ QJ93
♣ J6	♠ AQ742	♣ 754
	♥ K74	
	♦ 108	
	♣ KQ8	

South igra 4 pik i West atakira K karo. S East-ove točke gledišta, zbog vrlo opasne tref boje kod dummy-ja, jako je bitno da što prije uzme štih i vrati Q herca. 9 ili J karoa bi bile ohrabrujuće karte, to je istina, ali West može pretpostaviti Easta za dubl i nastaviti s A karo. Jedina ispravno odigrana karta u ovom slučaju je Q karo. Q se na A ili K igra kad imamo naravno Q singl ili ako imamo QJ kombinaciju, tako da West nema dvojbi u nastavku malog karoa u drugom štihi. Nakon toga Q herca topi izvođačev brod.

Pošto Q pokazuje QJ kombinaciju, tad obrambeni igrač nikako ne smije igrati Q iz Qx kombinacije. No, često ataker lako zaključiti da mu partner drži drugu Q. Na primjer :

J 8 5 3
 A K 10 6 2 Q 4
 9 7

Braneći se protiv kontrakta u boji, West atakira K u pokazanoj boji. Kad East odigra 4, a South 7 ili 9, potpuno je sigurno za Westa odigrati malu kartu u drugom štihu. East mora držati Qxx ili singl 4 ili Q4; on ne može držati 74 ili 94 jer bi u tom slučaju igrao veću kartu da pokaže dubl.

Jednako kao što je Q ispravna karta iz sekvence QJ, tako se isto J igra iz J10, negirajući Q, dok 10 negira J. Takvo igranje može bit vrijedno u bilo kojem trenutku igre.

7 5
 A 9 8 4 J 10 6 2
 K Q 3

Igrajući kontrakt u adutu, izvođač igra 5 od mrtvaca i bilo bi ispravno od Easta da igra J. Kad A uzme K, West zna da South drži Q, jer bi uz QJ East, ako odigra honera, igrao Q.

Jedan od najatraktivnijih manevara je krive slike izvođaču kako bi iz straha nepotrebno potrošio visoki adut. Evo primjera :

	♠ Q7	
	♥ AJ4	
	♦ K103	
♠ AKJ64	♣ AJ852	♠ 1093
♥ 3		♥ 10972
♦ J642		♦ A975
♣ 1073	♠ 852	♣ 64
	♥ KQ865	
	♦ Q8	
	♣ KQ9	

South igra 4 herc nakon što je West intervenirao u piku. West počinje s K i A pika i East, shvaćajući da obrani vjerojatno treba adutski štih kao dodatak na dva pika i karo, odigrava 10 i 3 pika. Kad West nastavi s trećim pikom, South će vjerojatno biti u strahu i rezati s J herca, a nakon što to odigra nema šansi da spriječi Easta u uzimanju adutskog štih iz 109xx.

Distributivni signali

Postoje važne razlike u signalima koji pokazuju snagu i u signalima koji pokazuju distribuciju. Za većinu dijelova, uvijek postoje iznimke, signal kad partner igra pokazuje snagu, a signal kad izvođač igra pokazuje distribuciju. Mala karta, kad nema smisla pokazivati snagu, normalno pokazuje neparan broj karata u boji, dok visoka karta pokazuje paran broj karata u boji.

Ovakvi distributivni signali su posebno važni kad izvođač igra boju u kojoj mrtvac ima dužinu.

	♠ 32	
	♥ 74	
	♦ 6543	
♠ A7	♣ KQ1097	♠ 109865
♥ J1098		♥ 6532
♦ K987		♦ 10
♣ 542	♠ KQJ4	♣ A63
	♥ AKQ	
	♦ AQJ2	
	♣ J8	

South je u 3NT kontraktu a West atakira J herca. To nije važno ovdje, ali je ispravno za Easta da odigra 3 ili 5 ovdje, s namjerom da igra 2 u sljedećem krugu i tako izvođaču pokaže da drži 4 karte u toj boji.

South uzme s K herca i igra J trefa na koji West , držeći neparan broj karata u trefu, igra najmanju kartu, 2. South može sad ostvariti lagani varajući manevar i preuzeti J s K, ali East je vidio 2 od partnera i on zna da izvođač ima 2 trefa tako će propustiti prvi tref i neće biti prevaren od strane otvarača. East će uzeti drugi štih u trefu i tako ostaviti izvođača na samo jednom tref štihi.

Ponekad će distributivni signali dozvoliti obrambenom igraču da uzme visoki štih u prvom krugu duge boje. Pretpostavimo raspodjelu boje :

	K Q J 9 6 3	
8 7 4 2		A 5
	10	

South igra 10 i igra J sa stola. Na ovaj štih West mora odigrati 7. Sad iz Eastovog kuta, West mora držati 4 karte i u tom slučaju bi bilo iznimno važno uzeti prvi štih s A, ili West ima dubl u toj boji, ali u tom slučaju se izvođača ne može spriječiti da razvije ovu boju jer nam je A drugi.

U adutskoj boji vrijede inverzna pravila. Igrač s Jx ili 10x u adutskoj boji neće biti u mogućnosti ispravno pokazati distributivni signal jer će odbaciti nepotrebno važno visoku kartu u prvom krugu, zato za adutsku boju vrijedi da veća-manja pokazuje neparan broj karata, uobičajeno 3, igra malu kartu uz parni broj karata, obično 2 ili 4. Pogledajmo vrijednosti takvog signaliziranja :

	♠ 763	
	♥ J4	
	♦ A85	
♠ 542	♣ AJ1083	♠ KQ
♥ Q10752		♥ 9863
♦ 104		♦ KJ973
♣ Q65	♠ AJ1098	♣ K7
	♥ AK	
	♦ Q62	
	♣ 942	

South igra 4 pik nakon otvora 1 pik i nakon što je ponovno licitirao pik u svom drugom licitu. West je zaključio da je 10 karo mnogo dinamičnija ataka nego herca. Pošto ataka može biti iz K109 i u svakom slučaju igranje A može ne spriječiti sječu South je odlučio igrati mali karo. East je uzeo s K i vratio karo za mrtvačevog A. South sad igra A i drugi pik i East je u štihi.

East sad mora odlučiti hoće li igrati na sječu karoa ili će igrati herc, nadajući se ostvarenju herc štih prije nego se razvije tref boja. Ključ problema je u West-ovom igranju adutske boje. West treba igrati 5 pa 2 u adutu, pokazujući da ima 3 karte u adutu. Tad East neće moći pogriješiti u svom izboru.

Adutski signal ili, samo kao informacija, ili pokazivanje da se nema aduta za sječu će često pomoći obrambenom igraču da procjeni koja strana ima adutsku kontrolu. Pogledajmo adutsko držanje u sljedećem primjeru pri kontraktu 4 herc :

	10 3	
A 6		9 7 5 4
	K Q J 8 2	

Izvođač je forsiran sječi u ranoj fazi igre. Nakon toga odigra adut na 10 i adut natrag u ruku, kojeg izgubi na A. Pošto je vidio da je East igrao 4 pa 5 u adutu, West će partnera pretpostaviti za paran broj aduta. Ako je East imao 4 aduta, tad će mu biti odlično nastaviti forsing igru i natjerati izvođača na novu sječu adutom jer će tad biti kraći s adutima od partnera.

Signali preferiranja boje

Jedan od najvrjednijih oružja u obrambenom arsenalu je *suit-preference* signal. Kad je očigledno da nema relacije između odigrane karte i partnerovog držanja u toj boji, tad velika karte sugerira vrijednosti u višoj boji od preostalih boja ako isključimo adutsku boju i odigranu boju, dok niska karta sugerira vrijednosti u nižoj od preostalih boja.

Možda najčešća upotreba *suit-preference* signala nastaje kad partneru dajemo da reže neku boju i istovremeno pokazujemo gdje nam leži ulaz u ruku za ponovno davanje partneru da reže.

♠ 5	♠ K76	♠ 9432
♥ A74	♥ KQJ3	♥ 1052
♦ A98632	♦ Q104	♦ J
♣ Q74	♣ 532	♣ J10986
	♠ AQJ108	
	♥ 986	
	♦ K75	
	♣ AK	

South igra 4 pik i West atakira A karo. Vidjevši pad partnerovog J, West se nada singlu karoa kod partnera i nastavit će igrati karo u drugom štihi. Ali kako će reći partneru da ima brzi ulaz u hercu, a ne u trefu? Jednostavno će igrati 9 karo, nepotrebno visoku kartu, u drugom štihi. To partneru baca pažnju na višu boju po rangju, herc. Da je ulaz bio u trefu West bi nastavio igrati 2 karoa u drugom štihi.

Druga mogućnost za upotrebu signala ovog tipa nastaje kad druga karta koju igrate u boji koju je partner atakirao nema drugo značenje.

10 7 4
A K J 8 2 6 5 3
Q 9

Ovo je herc boja a branimo se od kontrakta u piku. West atakira K herc, East igra 3, koji predstavlja obeshrabujuću kartu, nikako *suit-preference* signal. West zna da je sigurno nastaviti s A i partner će mu dati do znanja drugom kartom što želi, jer ima slobodan izbor između 5 i 6, jer je već o herc boji da važnu poruku. Ako East želi promjenu u nižu boju, tref, igrat će 5, ali ako želi karo boju igrat će 6.

Suit-preference signali nisu tako česti u bezadutu, ali mogu nastati kad slijedimo partnerov atak ili kad slijedimo boju igranu od izvođača. Na primjer, izvođač igra boju sljedećeg tipa :

J 7 4 3
10 6 2 5
A K Q 9 8

Kad South odigra A West će igrati naravno 2. u sljedeće dvije karte West može igrati 10 pa 6, ili 6 pa 10 ovisno o tome koju boju preferira od preostale dvije, višu ili nižu po rangju. To može poprilično pomoći East prije nego se odluči na dva odbaca.

Istina je, naravno, da postoje teoretski tri boje koje se uzimaju u obzir isključujući boju koja se igra, ali u praksi gotovo nikad ne dođemo u situaciju da su različitosti jako male i da ne znamo koju boju preferira partner. Jedna se boja gotovo uvijek može isključiti, bilo iz licitacije ili iz prethodne igre ili iz karata vidljivih kod mrtvacu, tako da nam ostaju dvije boje za razmatranje.